MUTANT®

Uppdrag i Mos Mosel

ÄVENTYR

Scan & PDF: Jonas 2007-08-31

UPPDRAG I MOS MOSEL

Ett äventyr för fyra till åtta spelare

INLEDNING

Det följande materialet är endast för spelledaren och om du tänker spela en rollperson i äventyret ska du sluta läsa genast.

Du som är SL bör läsa hela häftet mycket noggrant innan du börjar spelet. Gör gärna anteckningar och skisser där du tycker det behövs. Studera kartorna i slutet av häftet. Studera sedan kartorna samtidigt som du läser beskrivningarna och förklaringarna som finns i äventyret.

Äventyret är uppdelat i fyra delar. Först kommer en bakgrundsinformation som beskriver var spelarna befinner sig. Därefter följer en beskrivning om spelarnas bakgrund. Den skall läsas upp för dem. Spelledarens information berättar mer om själva äventyret, information som bara SL ska känna till. Till sist följer själva äventyret med kartor och beskrivningar.

I beskrivningen över Mos Mosel och Biobunker VII finns det två slags information. Den inramade informationen skall läsas upp för spelarna. Texten utanför ramen är bara avsedd för SL och skall inte läsas upp. Om spelarna börjar undersöka platsen kan SL gradvis ge dem mer information – hur stort rummet är t ex om spelarna börjar rita en karta. Om spelarna lyckas med "Finna Dolda Ting" kanske de finner något dolt under ett skåp osv.

Ge aldrig spelarna mer information än vad som är nödvändigt. Låt dem själva lista ut vad saker och ting betyder. Ge dem bara information om de frågar eller undersöker på rätt sätt.

Ge dina beskrivningar lite "krydda"; beskriv ljud och lukt, temperatur osv så blir det roligare både för spelarna och dig själv.

Det här är ett ganska stort äventyr och vi råder SL att räkna med att antingen förbereda spelarna på en lång spelkväll eller dela upp det på två möten. En lämplig brytpunkt kan då vara när spelarna ger sig av från Mos Mosel till Biobunkern.

BAKGRUND

Äventyret utspelas i Pyri-Samfundet. Det bildades för över 100 år sedan av en ledare som hette Palpadine. Enligt deras kalender är det nu den sjuttonde dagen i den sjunde månaden år 107. Det är sommar.

Pyri-Samfundet har någorlunda fungerande lagar. Befolkningen består till största delen av människor och mutanter. Folket ogillar psi-mutanter starkt och gör processen kort med dem om de upptäcks.

Riket styrs av Kejsar Thorulf Skarprättare som är en hård men rättvis härskare. Sedan några år tillbaka har han försökt samla en stor arme för att plundra sina grannsamhällen. Efterfrågan har därför stigit på högteknologiska vapen och rustningar från den gamla tiden. Rikets huvudstad Hindenburg är centrum för denna handel, och staden blomstrar av pengarna som handelsmän och höga militärer gör av med. Hindenburg styrs av rådet, som väljs av Adel, handelsmän och kejsaren.

Hindenburg har ett mycket strikt rättsväsende. Alla lagar och förordningar måste följas in i minsta detalj. Domstolarna utdömer hårda straff och därför förekommer mycket liten brottslighet (en annan anledning är att många i statsförvaltningen är underbetalda och gärna ser igenom fingrarna mot en lämplig ersättning).

Pyri-Samfundet har en ganska hög teknologisk nivå. Ångmaskiner och heliografer är vanliga i hela landet. Floderna används för transporter mellan städerna med stora ångdrivna flodbåtar. Man har experimenterat med ångdrivna fordon på räls och det finns planer på ett nät av rälsfordon. I Hindenburg är några

områden upplysta av gaslyktor. Armen är till stor del utrustad med bra vapen, och några delar av poliskåren likaså.

INFORMATION TILL SPELARNA

Ni är alla födda i olika småstäder inom Pyri-Samfundet. Eftersom ni har äventyret i blodet lämnade ni för flera år sedan era hemstäder och sökte ryktbarhet och framgång i olika yrken.

Nu har ni återvänt till Pyri-Samfundet och befinner er i olika hotell och värdshus i Hindenburg. För tillfället är ni sysslolösa och pengarna börjar tryta. Inga känner varandra, men ni har alla sett en affisch utanför Finnegans Bar som uppmanar folk att kontakta en viss Nicholas fon Rinj för ett farligt men välbetalt uppdrag.

Efter ett visst besvär har alla funnit fram till Rinjska Palatset som ligger i handelskvarteren. Det är en magnifik byggnad av vit sten med svarta pelare runt om.

En betjänt i svart livre frågar avsnoppande vad ni vill. Han för er sedan längs mörka hallar till fon Rijn, som visar sig vara en fetlagd man i femtioårsåldern med långt, stripigt hår. Rummet han sitter i är utan fönster och bristfälligt upplyst av två gaslyktor. I halvmörkret ser ni att rummet är fyllt av guldglänsande prydnadsföremål och tavlor, ja till och med mattor!

När ni samlats tänder fon Rijn sin snidade pipa med en liten egendomlig metallbit och börjar tala.

"Mitt namn är Nicholas fon Rijn och jag är en av Hindenburgs rikaste köpmän. Grunden till min rikedom är min blygsamma begåvning för affärer och det faktum att jag handlar med fynd från de gamlas tid. Nå, allt har varit frid och fröjd och jag har tjänat ihop lite till min ålderdom. Det vill säga, allt har varit frid och fröjd tills helt nyligen."

Fon Rijn gör ett avbrott och viftar ilsket till med pipan. Den slocknar och han tänder den igen innan han fortsätter.

"Var var jag? Tills helt nyligen ja! En av mina leverantörer heter Wolf. Han bor i Mos Mosel, en liten by ungefär trettiofem mil söderut. Byn ligger bara några mil från en förbjuden zon så han har kunnat förse mig med många intressanta prylar under flera år. För två veckor sedan upphörde leveranserna och Wolf har inte hörts av under tiden. Även om det inte oroade mig särskilt mycket så skickade jag ner en inspektör som heter Jerry Gaxy till byn. Han har inte heller hörts av och som svar på min heliografförfrågan till polisen i Mos Mosel fick jag att de aldrig sett Gaxy och att han definitivt inte fanns i staden."

Fon Rijn drar några djupa bloss ur pipan och veckar pannan.

"Då blev jag orolig. Jag har hört mig för bland mina affärskollegor om Mos Mosel och flera har också haft mystiska problem med byn. Det ryktas om spårlösa försvinnanden. Dessutom kanske jag blir en fattig man om inte Wolfs leveranser börjar snart igen! Utan pengar till kläder på kroppen!"

För ett ögonblick syns en tår i fon Rijns ögonvrå, och när ni ser hans omfångsrika kropp förstår ni att det kostar mycket att täcka den i kläder...

"Nå, för att komma till saken. Ert uppdrag blir, om ni accepterar det, att ta reda på vad som hänt Wolf och mina leveranser. Därefter måste ni...hur skall jag säga..eh? Hrm, avlägsna hindret från handeln för all framtid. Ta dessutom reda på vart Gaxy tog vägen. För det får ni 10000 Kr. Pengarna får ni när uppdraget är slutfört. För att underlätta uppdraget får ni låna lite bättre utrustning av mig än vad ni tycks ha själva. Men jag måste be att få tillbaka allt när ni kommer tillbaka."

Nicholas fon Rijn lägger undan pipan och ser skarpt på er.

"Nå? Accepterar ni uppdraget?"



Nicholas fon Rijn

SPELLEDARENS INFORMATION

Om spelarna accepterar får de karta A och fon Rijns lyckönskningar. Betjänterna ger dem dessutom varsitt läderharnesk, varsin revolver och hela gruppen

får med sig två gevär. SL utser de olika vapnen ur vapentabellerna. Gruppen får dessutom med sig ammunition, mat, lyktor, rep och andra småsaker fördelat på några ryggsäckar.

Fon Rijns oro är befogad. Wolf är död och hans hus i Mos Mosel är övergivet. Hela byn är lamslagen av fruktan efter de oförklarliga händelser som har inträffat under de senaste månaderna. Invånarna i ett hus i sänder försvinner spårlöst under ca en vecka. När de dyker upp igen är de förändrade – känslokalla och omänskliga kopior av sitt forna jag. Många invånare har försvunnit så här. Skräcken sprider sig mer i Mos Mosel för varje dag.

Bakom detta ligger ett Dråparträd och dess fröform Lil. Dråparträden tänker ta över hela Mos Mosel och dess invånare för att använda staden som en framskjuten bas inför övertagandet av Hindenburg. Dråparträdets mål är att så småningom ta över hela Pyri-Samfundet.

De personer som försvinner fångas under natten av Lil och förs sedan till Dråparträdets högkvarter – Biobunker VII (se karta C). Där kopieras de av nya fröformer innan de blir Dråpaträdets dagliga näringstillskott. Kopiorna, som är fullständiga dubbelgångare, återvänder sedan till Mos Mosel och tar originalens plats.

Det är mycket viktigt att SL spelar alla Lil på samma sätt; stela, kalla och utan humor eller känslor. Annars har spelarna små chanser att överleva äventyret. SL måste dessutom komma ihåg att Lil är växter. De "blöder" en grön vätska istället för blod. Om spelarna undersöker skadade eller döda Lil upptäcker de lätt att så är fallet!

Wolf misstänkte att svaret till det hela låg i Borgmästarens kassaskåp, men när han försökte undersöka detta blev han upptäckt och beskjuten av vakterna. Han lyckades fly från vakterna i nattmörkret, men blev mycket svårt skadad.

I Wolfs hus finns inte en människa – hans två vakter blev dödade i ett bakhåll samma natt. Liken ligger i husets källare. Polisen, som är Lil, har plomberat Wolfs hus för att förhindra att någon tar sig in.

Polisen fångade också in Gaxy när denne snokade runt kring Wolfs hus. Han sitter för tillfället halvt ihjälsvulten inlåst i en cell.

Om spelarna avslöjar vad de gör i Mos Mosel kommer polisen och de andra Lil att hålla dem under noggrann uppsikt. De väntar på ett lämpligt tillfälle att ta spelarna i bakhåll utan risk för sig själva.

Mos Mosel ligger 29 mil söder om Hindenburg. Spelarna kan åka flodbåt ca 25 mil längs flodvägen. Det kostar 3 Kr utan hytt, 10 Kr med hytt per person. Färden tar ca 20 timmar, och båten går kl 10 varannan kväll. Spelarna anlöper Svartstena färjeläger kl 6 på kvällen och måste sedan fortsätta till fots. Den återstående sträckan tar ca en och en halv dag att vandra.

MOS MOSEL

Resan

Resan mot/från Mos Mosel blir helt helt händelselös medan spelarna är på flodbåten "Den gyllene Gryningen". Om SL så vill kan förströelse som tärningsspel och en form av roulette finnas på flodbåten. Insatserna varierar mellan 10 öre och 1000 Kr.

Under fotvandringen till Mos Mosel finns det en viss risk att sällskapet möter något eller någon av en ren slump – ett så kallat slumpmässigt möte. En gång på dagen och två gånger på natten slår SL 1T100. Om resultatet är 20 eller mindre uppstår ett slumpmässigt möte. Då slår SL 1T8 och avläser resultatet på tabellen här nedan.

Återresan från Mos Mosel går till på precis samma sätt. SL använder samma tabell för slumpmässiga möten som vid resan till Mos Mosel. Flodfärden fungerar också likadant, dvs båten avgår kl 10 varannan kväll.

Slumpmässiga möten

1T8	Möte
1	3T4 stycken vanliga resenärer
2	Två läkare med 1T4 st Läkedrog 2
3	2T6 soldater i Pyri-Samfundets arme
4	En sandbitare (gömd under vägen)
5	En sandhaj anfaller ur marken
6	1T6 Giftbuskar växer längs vägen
7	1T6 muterade djur på flykt undan soldater
8	En Tusenfotsorm löper längsvägen

Om sällskapet får Nr 2 – 7 mer än en gång per resa räknas dessa som Nr 1, vanliga resenärer.

Resenärerna försvarar sig med trästavar om de blir anfallna. De har alla 35% chans att träffa och parera. Alla deras grundegenskaper har värdet 11. De bär inga rustningar eller andra vapen.

Läkarna anfaller aldrig spelarna. Om de blir anfallna flyr de. De har inga vapen eller rustningar. De erbjuder sig att läka sårade mot skälig ersättning. Alla deras grundvärden är 11.

Soldaterna jagar banditerna. De frågar spelarna om de sett till några mystiska personer. Alla är beväpnade med svärd, träsköld och ett gevär och har läder. Några stycken är mutanter.

De muterade djuren är på flykt undan soldaterna och tar sig ingen tid att stanna och prata med spelarna.

Övriga varelser finns beskrivna i regelboken. SL måste själv slå upp deras grundegenskaper.

Allmänt om Mos Mosel

Mos Mosel är en liten by byggd kring en flod. Floden är för liten för flodbåtar men en viss flottning av gods sker på den. Wolf använde den ibland för att frakta tunga fynd nedströms.

Alla byggnader i byn är timrade tvåvåningshus. Vägarna är belagda med grus och de två broarna är av sten.

Karta B föreställer Mos Mosel. Siffrorna på husen motsvarar numren på husen här nedan. När spelarna kommer till byn ger du dem karta B.

När spelarna kommer fram till ett hus läser du upp informationen innanför ramen. Övrig information får de fråga eller forska efter.

Spelarna kommer till byn via väg A.

Byns invånare har 24 Kroppspoäng, 45% i SMI-kast och 9 i alla grundegenskaper. Om inget annat sägs har de inga vapen eller rustningar.

Samtliga Lil och deras vapen finns beskrivnina i slutet av äventyret.

Lägg märke till

Denna del av äventyret är i huvudsak ett rent detektivarbete. När spelarna börjar forska efter vad som har hänt beskriver SL hur hus och invånare ser ut och SL spelar de figurer som rollpersonerna möter. För att kunna finna gåtans lösning måste de gå omkring och fråga ut byns befolkning. De kan få tag i riktig information eller bli missledda beroende på vilket hus de går till.

1. Borgmästarens residens

En bred stenbro leder till huset som verkar vara av högre standard än de övriga i byn. Framför den dubbla framdörren står två vakter med flintlåsgevär och härdat läder. De ser skarpt på er och rättar till gevären de bär. Ovanför dörren finns en skylt där det står "Borgmästare".

Samtliga i huset är Lil. De två vakterna är Lil nr 1 och 2, och bär flintlåsgevär. Spelarna måste ha en bra anledning för att få träffa borgmästaren. En vakt eskorterar dem till borgmästaren. Han och hans fru sitter i borgmästarens kontor. Där finns ett stort skrivbord och några fåtöljer. Intill rummets enda fönster står ett kassaskåp.

Borgmästaren heter Gottfred och hans fru Mariana. De är i 60-årsåldern. Om spelarna berättar om sitt uppdrag nickar borgmästaren och säger att han misstänker en viss person. Han måste dock kontrollera saken först. Gottfred ber sedan att rollpersonerna återkommer nästa dag så kan han berätta mer. Gottfred och hans fru är Lil nr 3 och 4. Han kommer ordna en fälla för spelarna om de är dumma nog att komma på den avtalade tiden. Spelarna bjuds då in i biblioteket som saknar fönster och skjuts sedan ner av samtliga Lil från byggnad 1, 5 och 11.

Om spelarna är uppmärksamma märker de att SL spelar borgmästaren på ett visst sätt; stelt, kallt och känslolöst. För att ge spelarna en chans måste SL spela alla Lil på det här viset!

Borgmästaren bär på sig en karta med Biobunker VII inritad. Om en rollperson söker igenom borgmästaren finner han kartan utan problem.

Borgmästaren och hans fru har varsin 15 mm flintlåspistol i axelhölster.

Om spelarna försöker bryta sig in under natten måste de lyckas med "Smyga". Annars stöter de ihop med Lil 1 och 2 när de går nattronden.

Vid fönstret slår SL "Finna Dolda Ting" för rollpersonerna för att se om de hittar en tunn koppartråd som går över fönstret. Gör de inte det så går tråden av när fönstret öppnas eller rutan splittras, och utlöser ett larm. Isåfall kommer 1T8 Lil rusande inom 1T4 minuter för att undersöka (slå slumpartat fram vilka ur bilaga 1). Lil 1 och 2 kommer automatiskt inom 1T8 SR.

Om rollpersonerna däremot hittar koppartråden

är det enkelt att desarmera fällan (om någon av spelarna lyckas slå sin INTx5) och sedan öppna det olåsta fönstret.

Varje spelare kan sedan försöka öppna kassaskåpet en gång. De lyckas om de slår sin SMI på 1T100.

Om spelarna har Fripps kombinationsknäckare (framgår senare) är det 90% chans att skåpet glider upp.

Kassaskåpet innehåller en karta över byn där hus bebodda av Lil är markerade med röda kryss, en karta som visar en pil från den förbjudna zonen till Mos Mosel och sedan till Hindenburg, ett plastträd och en burk växtnäring. Dessutom ligger några värdelösa papper med en ansenlig hög damm på.

2. Tullbro

Vid sidan av stenbron finns ett träskjul. På brons vänstra sida finns en skylt med texten "Tull – 1 Kr för alla som passerar". Utanför skjulet finns två män med flintlåsgevär. De bär härdat läder med pansarförstärkningar.

Tullvakterna är Lil nr 5 och 6. De kräver spelarna på 1 Kr per person varje gång de vill gå över bron. Alla främlingar i byn måste betala tull. Om rollpersonerna frågar vakterna om något egendomligt händer i byn svarar de att de inte alls märkt något ovanligt.

3. Valdemars värdshus

Vägen slutar framför ett stort stall. På er vänstra sida finns en mindre byggnad som verkar ordentligt tillbommad. Bortom denna finns ett stort hus med en träveranda framför. Ovanför de breda framdörrarna finns en skylt som berättar att ni befinner er vid "Valdemars värdshus". Dörrarna står vidöppna och ni kan höra ljudet av glas mot glas. Ni känner också den angenäma lukten av nylagad mat.

Det kostar inget att lämna en häst i stallet. Foder för en dag kostar 1 Kr. Stalldrängen är lång och smal och verkar vara i 40-årsåldern. Han heter Willy. Det tillbommade huset är Valdemars kassavalv. Det innehåller 13000 Kr i ett kassaskåp med kombinationslås. Bara Valdemar kan kombinationen.

Hela nedre botten på värdshuset är bar och kök. Valdemar och hans barflicka Berta håller på med att servera gästerna. Valdemar är liten och rund med svart hår och skägg och 41 år gammal. Om spelarna frågar om han vet vad som hänt Wolf eller om han märkt något egendomligt i byn, svarar han bara att folk försvinner då och då. Ibland kommer de tillbaka, ibland inte. Wolf kom inte tillbaka. "Men", säger han, "Gå till Fripps hus. De brukar veta en del om vad som händer." Sen skyndar han därifrån. Barflickan serverar spelarna om de beställer något. Om hon blir tillfrågad berättar hon att under de senaste månaderna har många försvunnit men de flesta kom tillbaka efter en vecka. Berta känner till att invånarna i byggnaderna nr 5 och 11 har försvunnit och återkom (smedjan och polishuset).

Värdshuset har tre gäster. Två av dem, Torkel och Manfred, är vanliga bönder från södern. Den tredje, Inga, är Lil nr 7. Bönderna vet inget om Mos Mosels problem, men om rollpersonerna frågar Inga säger hon att hon tror det sker något konstigt på kyrkogården (Nr 21). Därefter kommer hon varna borgmästaren. Hon har bott på värdshuset i ca 2 månader.

4. Bondgård

Bondgården och ladugården ser nedgångna och misskötta ut. En man och en kvinna i 30-årsåldern föser in fyra barn framför sig in i huset när de ser er komma. Dörren slår igen och ni hör reglar som läggs på innanför dörren.

Bönderna är herr och fru Kricka. De vägrar att samtala med främlingar. Om spelarna är envisa ropar de på hjälp.

5. Smedja

Det är uppenbarligen en smedja ni har framför er. Två kraftigt byggda män håller på att smida en plog vid en ugn utanför huset. De har ännu inte sett er.

Smederna är Lil nr 8 och 9. Deras namn är Bard och Kalle. Om spelarna frågar ut dem säger de att de inte märkt något ovanligt i Mos Mosel. De säger också att de var på en affärsresa till Hindenburg vid den tid

Berta (byggnad 3) nämnde.

Smederna svarar inte på fler frågor, utan ber spelarna gå.

6. Snickare

Två män möter er när ni kommer fram till huset. Till vänster finns ett halvfärdigt skjul. Männen kallar sig Reinhold och Ulf. De ber er stiga in på ett glas vin. De verkar lite nervösa och ser ofta bort mot smedjan.

Reinhold och Ulf är livrädda för smederna. De märkte att de försvann och när de kom tillbaka en vecka senare var de förändrade. Känslokalla och omänskliga på något vis. Detta var för ca en månad sen.

7. Bondgård

Ni ser en mindre bondgård med ett litet stall framför er. En kraftig karl i 40-årsåldern hugger ved på gården. Fyra barn leker utanför stallet. När mannen ser er kommer han emot er och frågar vad ni vill.

Bonden heter Sune. Hans fru heter Åsa. De kan tala om för spelarna att det förekommer mystiska saker på kyrkogården. Om spelarna frågar om försvinnandena så kan de berätta att de tre poliserna i byggnad 11 försvann för nästan tre månader och återkom efter ca en vecka. Sedan dess hälsar inte poliserna längre och är väldigt egendomliga.

8. Wolfs hus

Redan på avstånd kan ni se att detta hus är ordentligt tillbommat. Dörrar och fönster är igenspikade med grova plankor. Vid sidan av vägen finns det en skylt med texten "Avspärrat område. Polisen". Huset verkar vara övergivet sedan flera veckor. På husets tak finns en heliografstation.

Om rollpersonerna bryter sig in öppet kommer polisen märka det och försöka arrestera dem. I sådana fall avväpnas rollpersonerna och låses in i en cell i byggnad 11.

Lyckas spelarna ta sig in oupptäckta märker de att huset är övergivet. I en liten skrubb i källaren ligger två lik (Wolfs vakter).

Bottenvåningen består av två rum och ett kök. På övervåningen finns tre sovrum och ett arbetsrum. I arbetsrummet finns bland annat ett skrivbord med en liggare över handeln med fon Rinj. I ena hörnet finns en stege till taket, där en rostande heliograf står.

9. Bondgård

Denna stora bondgård består av ett bonings-hus, ett stall och en redskapsbod. Gården verkar övergiven. Dörren står öppen och det syns inte till en levande själ.

Huset är helt tomt. På övervåningen syns spår efter en kort strid.

10. Vinhandlare

En doft av vin förs emot er av vinden när ni står utanför huset. En sirlig skylt med texten "Berras Vincenter" hänger ovanför dörren.

Berra är blek och har krulligt hår. En klocka pinglar när spelarna går in genom dörren. Berra vägrar svara på frågor om försvinnandena. Han påstår att det bara är lösa rykten. Om spelarna inte vill handla ber han dem gå. Berra har ett flintlåsgevär under disken och en kniv i fickan.

11. Polishus

Dessa två byggnader verkar vara väldigt välbyggda. De är sällsynt bastanta och kraftiga. Ovanför dörren till det större huset står det "Polishus" och vid det mindre hänger en skylt med texten "Tukthus". På polishusets tak finns en heliograf.

I polishuset finns tre konstaplar; Fred, Ejke och Mikal. De är Lil nr 10, 11 och 12. Poliserna bemöter rollpersonerna med misstänksamhet och fientlighet. Om rollpersonerna frågar dem om något ovanligt

sker i byn svarar de helt kort att det känner de inte till.

Poliserna är beväpnade med varsin Revolver kaliber .45. De bär något slags uniform i rött och gult.

I tukthuset sitter Gaxy inlåst, halvt ihjälsvulten.

12. Bondgård

Så snart ni stiger in genom grinden skriker en mansröst åt er att ge er iväg! En grov mynning pekar rakt mot er från ett öppet fönster.

Bonden heter Gudmund. Han och hans fru Ingborj ligger i fejd med Lars och Maggie Vejdling i hus nr 13. Enligt Gudmund är det Lars Vejdling som ligger bakom allt ont som har hänt i Mos Mosel.

Gudmund har två musköter av kaliber .44. Han har 65% chans att träffa. Hans fru laddar om medan han skjuter.

Om spelarna fortsätter in skjuter han ett varningsskott. Därefter skjuter han för att såra eller döda.

13. Bondgård

När ni kommer fram till gården, som består av ett boningshus och ett stall hörs ett skarpt ljud och en armbortspil slår ner i marken framför er! En mansröst befaller er att genast lämna hans ägor. Ni ser två armborst sticka ut genom ett fönster.

Mannen är Lars Vejdling och han är tillsammans med sin fru Maggie. De ligger i släktfejd med Gudmund och Ingborj i byggnad 12 och hatar Gudmund över allt annat på jorden. De svarar inte på frågor om byn utan förbannar bara Gudmund.

Maggie och Lars är beväpnade med varsitt tungt armborst med 75% chans att träffa. Lars varnar en gång innan han skjuter på riktigt.

14. Skräddare

Gården verkar övergiven. Det finns ett boningshus och ett stall. Allt är förfallet och förstört. Uppenbarligen har ingen bott här på länge.

Allt är tomt. Skräddaren flyttade för flera år sedan. Han var byns enda muterade djur och levde som en enstöring. Till sist flyttade han på grund av trakasserier från människorna, men de problemen hade inget att göra med dagens mysterium.

15. Bondgård

Ni ser en mycket stor bondgård med ett stall som nästan är lika stort som boningshuset. En tjock man i 40-årsåldern med rött hår ler snett och kommer emot er med utsträckta armar.

Mannen, hans fru och deras två vuxna söner är Lil nr 13, 14, 15 och 16. De heter Bob, Linda, Vabb och Visek.

Bob bjuder in spelarna på mat eller vin beroende på vilken tid på dagen det är. Han och hans familj spelar vänliga, men de spelar väldigt dåligt. Lil är utan känslor och det lyser igenom.

Bob talar gärna om Mos Mosels problem. Enligt honom ligger Wolf bakom det hela. Han menar att eftersom Wolf ofta är i den förbjudna zonen har han haft tillfälle att ta kontakt med de monster som bor där.

16. Fiskhandlare

Huset ni nu står framför har en lång träveranda ut mot vägen. På verandan sitter ett äldre par i varsin gungstol. De vinkar till er och ber er komma in i skuggan och ta ett glas öl med dem. Ni ser en öltunna i skuggan mellan dem.

Fiskhandlaren Fripp och hans fru Elenora är mycket vänliga. Ölet är mörkt, kallt och gott.

Under det att spelarna dricker ölet märker de att Fripp och Eleonora verkar nervösa över något. Om spelarna frågar om orsaken svarar de att "det har hänt så mycket saker som övergår vårt förstånd här på sistone". Om de ombeds att förklara närmare berättar de att Wolf kom krypande en natt för ett par dagar sedan, dödligt sårad av både skott och hugg. Allt han gjorde innan han dog var att lämna fram en låda. Samtidigt stönade han fram sina sista ord "Ge den till

de som återupptar mitt arbete. De kommer att förstå...". Fripp visar apparaten och ger den till spelarna om de vill.

Apparaten är en kombinationsknäckare, men det vet givetvis inte spelarna om. De måste först lyckas på fyndplanen.

17. Juvelerare

Även detta hus verkar ovanligt välbyggt. Fönstren har järngaller och dörren metallbeslag. En skylt med texten "Roberts fina juveler" finns uppsatt ovanför dörren.

Juveleraren är Lil nr 17. Han säger sig inte känna till något om försvinnandena. Han menar att det går så många vilda historier i små byar. Ofta ligger släktfejder bakom.

I ett kassaskåp med kombinationslås förvarar Robert sina juveler och pengar. Skåpet innehåller 7000 Kr och juveler för ungefär lika mycket.

18. Bondgård

Gården verkar helt övergiven. Vinden slår i två öppna fönster på övervåningen.

Gården är övergiven och det finns inget av intresse i huset.

19. Bondgård

När ni kommer fram till gården stannar ni till av förvåning. På gräset runt gården leker en oerhörd mängd barn i de mest skiftande åldrar. Det verkar finnas minst 12–13 barn i närheten.

Två gamla människor sitter på en soffa i solen. När de ser er vinkar de och ber er sätta er i soffan framför dem. Hela scenen verkar nästan overkligt trivsam.

De bägge åldringarna är i 60-årsåldern. De heter Larsen och Doris. Sammanlagt har de 16 (!) barn. De är väldigt vänliga, och har inte märkt att det skulle vara något på tok i byn. De har visserligen märkt att folk är borta då och då men de håller sig mest till sig själva.

20. Mjölnare

Byggnaden verkar helt övergiven. Allt har rasat samman och det verkar ha brunnit vid husets västra kortända.

Mjölnaren dog i en brand för tre år sedan, och sedan dess har byn varit utan mjölnare.

21. Kyrkogården

En upptrampad stig leder genom en tät och mörk skog fram mot kyrkogården. Själva kyrkogården är omgiven av en låg stenmur. Ett förrådskjul ligger i norr och det är fullkomligt tyst.

Om spelarna anländer under dagtid händer ingenting. På natten däremot...

I en serie gångar och labyrinter under kyrkogården lever 1T6 stycken muterade jordekorrar. De flyr om rollpersonerna anfaller men pratar annars med dem.

Ekorrarna är medvetna om att något konstigt sker nere i Mos Mosel. Det enda konkreta är dock att de såg Borgmästaren och polisen mötas i hemlighet i skogen kring kyrkogården. De hörde inte vad de samtalade om.

Allmänt om byborna

Samtliga i byn som inte är Lil (förutom paret i hus 19) känner till att något egendomligt sker i Mos Mosel. De vet att folk försvinner för att kort därpå återvända. Om man frågar vad de gjort svarar de bara att de skulle bort ett tag. Folket i byn tycker dock att de verkar konstiga och stela vid återkomsten.

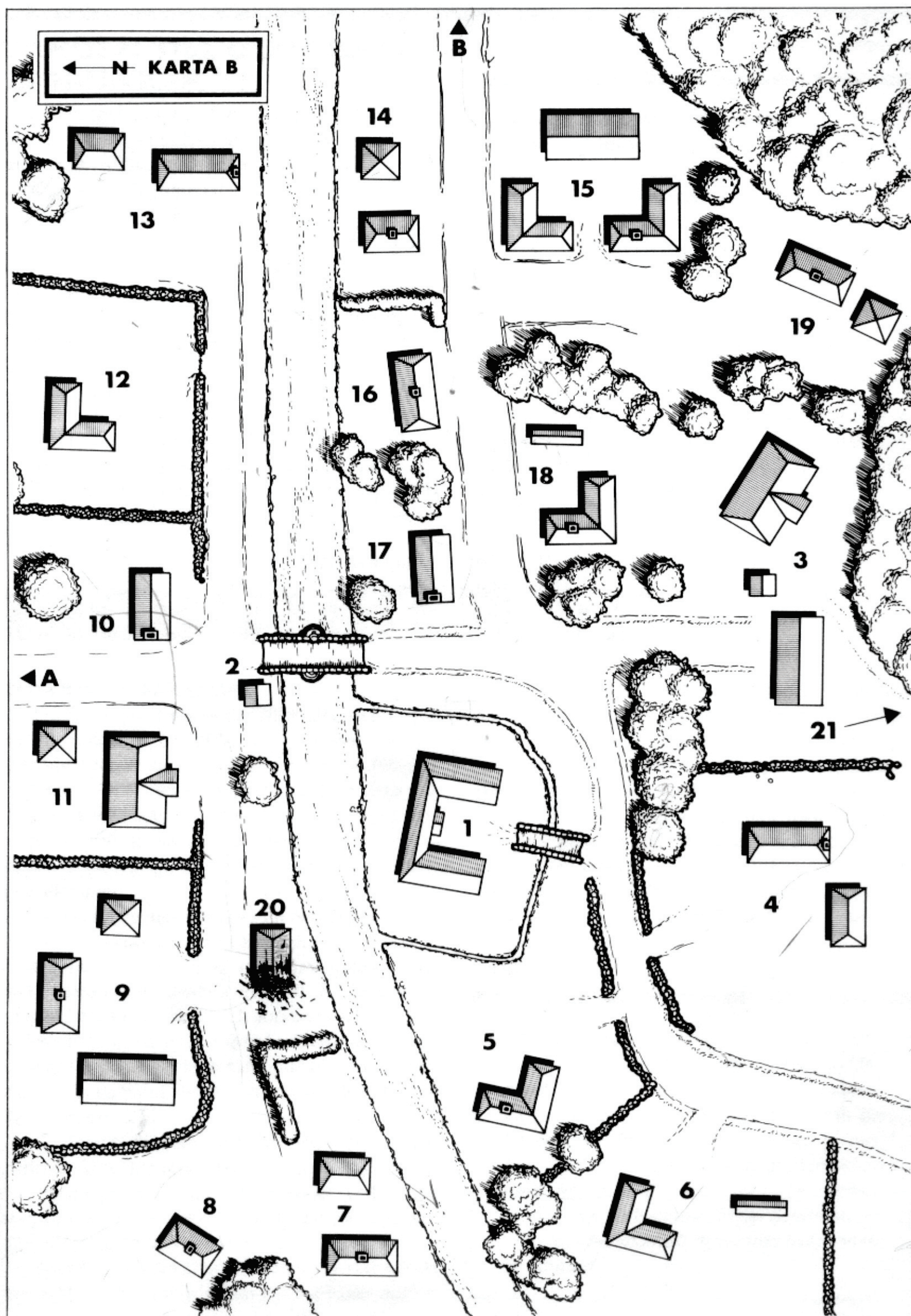
Alla invånare är icke muterade människor förutom ekorrarna på kyrkogården, som inte byinvånarna räknar som medborgare.

Lil kan inte kopiera mutationer av något slag.

Lossa försiktigt detta uppslag från häftet!
Klipp sedan isär kartorna.


KARTA A
N
2 mil

Muskö
HINDENBURG
Pyrisamfundet
Brändby
Pirit
Svartstena
Mos Mosel
FÖRBJUDEN ZON
Frihetens slätter
Österhavet



N KARTA B
B
A
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21

Lossa försiktigt detta uppslag från häftet!
Klipp sedan isär kartorna.

FÄRDEN TILL OCH FRÅN BIOBUNKER VII

Om inte spelarna har hittat borgmästarens karta måste SL komma på ett annat sätt att hjälpa rollpersonerna hitta till Biobunkern. Ett exempel kan vara att de följer efter en grupp Lil.

Väg B leder till den förbjudna zonen.

Resan till och från den förbjudna zonen blir helt händelselös tills rollpersonerna når själva zonen. SL bör beskriva hur växter och insekter förvrids och förändras alltmer ju närmare zonen de kommer. Det är ungefär 8 mil till zonens ytterkant och resan tar ca 2 dagar.

När spelarna tränger in i zonen finns det en viss risk för att sällskapet möter någon eller något av ren slump. Resan till Biobunker VII tar 3 dagar och två nätter. En gång på dagen och en gång på natten slår SL 1T100 för att se om spelarna stöter på något. Vid varje tillfälle är chansen 35%. Om sällskapet möter något slår SL 1T8 och konsulterar tabellen här nedan.

Slumpmässiga möten

1T8	Möte
1	1 Landhaj
2	1T6 Jättegetingar
3	2 Sandbitare
4	5 st Lil på väg från Biobunker VII
5	1 st Tusenfotsorm
6	1 st Kvävare
7	1 st vandrande Säkerhetsrobot
8	2T8 Stryparlianer

Återresan från Biobunker VII till Mos Mosel går till på precis samma sätt. SL använder samma tabell för slumpmässiga möten som vid resan till Biobunker VII. Resan tar lika lång tid.

BIOBUNKER VII

Historisk bakgrund

Biobunkrar togs i bruk under 2010-talet. Deras syfte var att producera biologiska vapen. Dessa vapen var levande varelser, genetiskt konstruerade dödsmaskiner. Nordiska Försvarsalliansen och Sovjetiska Kejsardömet använde det i kriget mot Tyskland. När kriget upphörde slutade officiellt också produktionen av biologiska vapen, men inofficiellt fortsatte produktionen.

Sedan följde den stora pesten och civilisationen gick under. Biobunker VII var produktiv när pesten bröt ut men smittan tog sig aldrig in i bunkern. Livet gick vidare under några år men till slut blev spänningen mellan militärer och forskare för stor och militärerna tog kontrollen över bunkern. En av dess dödligaste skapelser kom samtidigt löst (dråpträdet) och detta förintade på några dagar allt mänskligt liv i bunkern.

En döende forskare lyckades dock förgifta dråpträdet som dog inom några timmar.

Huvuddatorn och en säkerhetsrobot var det enda som var kvar i Biobunker VII. Roboten var programmerad att inte lämna datorrummet.

Efter flera hundra år började ett frö gro i det döda dråpträdet. För två år sedan var det vuxet nog att börja producera egna fröformer (Lil) och sedan dess har det långsamt växt sig starkt nog att fullgöra sin genetiskt betingade uppgift; döda allt annat liv på jordens yta. För lite mer än två månader sedan började det överta Mos Mosel.

Huvuddatorn är väl medveten om detta men kan inte göra något åt det. Datorn aktiverar inte sitt försvarssystem om Lil avstår från att förstöra kraftledningarna till datorn. Dessutom är en del av försvarssystemet i Lils händer (mer om detta längre fram).

Ingången

På avstånd ser ni en lång byggnad av grå och slät sten. På norra sidan finns en metallglänsande fyrkant i markhöjd. Två höga stolpar i vit metall står i väst och öst, vid sidan av byggnaden. Högst upp finns en tratt av metall. Runt byggnaden står fyra människor med flintlåsgevär och läder. De verkar mycket uppmärksamma. Ni ser dessutom att all växtlighet inom 25 meter från byggnaden är borttröjd.

Byggnaden är Biobunker VII. Fyrkanten av metall är en dörr som kontrolleras av ett ID-kort (typ II) som Lil nr 19 bär på sig. Det finns en liten springa vid sidan av fyrkanten. Metallstolparna är strålkastartorn som lyser upp runt bunkern på natten. De fyra människorna är Lil nr 18, 19, 20 och 21.

När ni stoppar kortet i springan vid sidan av metallskivan dras kortet ur handen och försvinner in i springan. Ett tickande ljud hörs. Därefter glider skivan undan med ett pysande ljud. En mörk öppning visar sig.

När ni går in börjar några genomskinliga fyrkanter lysa allt starkare.

Byggnaden är tom och kal förutom en två gånger två meter stor metallplatta på golvet. Vid sidan om plattan finns det ett långt metallrör som går att flytta i sidoläge. På golvet bredvid röret finns två färgstreck; ett grönt där röret står och ett rött två dm längre bort. Luften är frisk och kall.

ID-kortet återfinns i springan på denna sida om dörren. Metallplattan är en hiss. För man spaken till rött sjunker plattan långsamt ned till rum nr 1. Samtidigt hörs ett högt, vinande ljud.

Allmänt om bunkerkomplexet

Alla dörrar i bunkern öppnas med ett ID-kort. Om inget annat sägs hamnar kortet alltid på insidan av dörren när man öppnar. Om inte annat sägs är alla rum och korridorer upplysta av lysremsor. Hela bunkern är luftkonditionerad.

Efter varje rums nummer står det hur stort rummet är. Först står antalet rutor i nord-sydlig riktning, sedan antalet i väst-östlig riktning. Om det exempelvis står 5 x 3 rutor så betyder det att rummet är fem rutor i nord-sydlig riktning och 3 rutor i väst-östlig.

1. Hissrum med avgiftning

4 x 5 rutor

Ni befinner er i ett rum med väggar av vitglänsande metall. Rummet har tre dörrar av typen ni tidigare stött på och en dubbelt så stor dörr av röd metall med ett svart märke på. Luften känns sval och frisk.

Ni kan höra ett svagt mullrande dån. I taket ser ni två små rör av metall och ett ca 1 meter långt torn med två små hål. Rummet tycks vara helt tomt.

Den stora dörren i väster kräver ett ID-kort av typ II eller högre för att öppnas. Rören i taket är TV-kameror som är ur funktion. Tornet är ett vapentorn som också är ur funktion.

När spelarna kliver av hissplattan sprayas de med en lukt- och färglös vätska. Det är en helt ofarlig bakteriedödande vätska. Det är dock en utsökt chans för SL att skrämma spelarna!

2. Raset i korridoren

När dörren glider upp ser ni in i en helt mörklagd korridor. En bit in tycks taket ha rasat in. Korridoren är helt spärrad och luften känns lite unken.

Raset går att gräva ut. Det tar ca 3 timmar. Elsystemet i korridoren är utslaget och därför fungerar inte ljusremsorna eller luftkonditioneringen.

3. Säkerhetsvakternas postering

3 x 5 rutor

Rummet är helt mörkt och luften kvav. Golvet är täckt av damm. Två skelett i ruttnande kläder ligger bredvid två stolar. Stolarna står framför en metallpanel med fyrkanter av glas inbyggda. Skeletten har ett läderbälte med en hölstrad cylinder av metall på. Det står ett skåp mot den norra vägen. Mitt i rummet står ett bord med fyra fåtöljer kring. På bordet ligger några föremål.

Skeletten är resterna av två säkerhetsvakter. De bär på varsin laserpistol med fullt energipaket. En av dem har ett ID-kort av typ II. Den andra har en nyckelstång kring halsen. Den går till skåpet som innehåller 15 nödransoner i stasis, 10 Läkedrog 1, 5 stycken Läkedrog 2. I en olåst låda på den översta hyllan ligger två stycken energipaket typ A och två splittergranater.

På bordet ligger en förgylld cigarettändare, två

gamla serietidningar och en karta med en massa sexkantiga rutor på. Kartan verkar vara något slags spel.

Kontrollpanelen är helt obrukbar.

4. Den långa korridoren

En 1300 meter lång sluttande korridor.

Korridoren tycks fortsätta framåt i det oändliga. Ett avlägset mullrande blir allt starkare medan ni går. Till slut ser ni en dubbeldörr långt framför er. Vid dörren ligger 5 kroppar och ni känner en svag doft av ruttnande växtdelar. Ni ser dock inga tecken till strid.

Framme vid dörren finns en gasfälla. Om någon rör vid dörren släpps en dödlig gas ut från dolda munstycken. Gasen har STY 12 på motståndstabellen.

Döden inträffar dock först efter 5 minuter, och om någon klara sig från gasen hinner han släpa sina vänner till säkerheten. Fällan kan stängas av från rum 13.

De döda är 5 st Lil. De har varsitt flintlåsgevär och bär läder. En av dem har ett ID-kort av typ I.

5. Kontrollrum för Acceleratorerna

2 x 4 rutor

Ljuset är svagt i rummet. Det finns tre dubbeldörrar. Mitt i rummet finns det två fåtöljer omgivna av fyra metallpaneler. På panelerna finns det små kupoler av glas som blinkar i olika färger. I den ena stolen sitter ett skelett iført en sliten rock som ser ut att ha varit vit.

Framför skeletten på panelen ligger en liten svart kub.

I taket finns det ett litet metallrör. Mullrandet är starkare här.

I rummet finns en strålning som ger 7 SP/timme. Kontrollpanelerna fungerar och om rollpersonerna fingrar på dem händer det saker (låt fantasin avgöra vad).

Skelettet är den forskare som en gång förgiftade dråparträdet. Han har ett ID-kort typ II.

Den svarta kuben är en Mmokub som innehåller minnesbilder från striden mellan forskare och militär, och dråparträdet. TV-kameran i taket fungerar inte.

6 a, b och c. Acceleratorer

4 x 4 rutor

Mullrandet är nu nästan outhärdligt högt. Ljudet är mycket skarpt och en lukt av ozon fyller era näsborrar. Mitt i rummet, i luften, svävar ett grönt klot med 2 meters diameter. Det lyser svagt.

Strålningen har nu styrka 12 SP/timme. Om någon rör vid ett klot förintas han av energin.

7. Desinficeringsrum

5 x 2 rutor

Rummet ni kommer in i är helt kalt förutom tre dörrar och en stor glasskiva i taket. Dörren glider igen bakom er och ni hör fyra tydliga klickanden från dörrarna. Plötsligt blir det varmare i rummet och glasskivan blir lysande violett. Ett tjutande hörs från andra sidan dörrarna.

Rummet använder ultraviolett ljus för att döda smittämnen. Det är helt ofarligt. Efter fem minuter kan dörrana öppnas igen. Desinficeringen startar varje gång någon passerar genom rummet.

8. Sällskapsrum med kök

7 x 13 rutor

Ni ser ett stort rum. Där finns fem människor som angriper er med något slags gevär när de ser er. Bakom dem, längst bort vid östra änden, finns en egendomlig lång bänk. Den har ett stort antal glasfönster i två rader längs sidan vänd mot er. Längs rummets södra och norra väggar finns många dörrar och i taket sitter fyra metallrör.

De fem människorna är Lil nr 22, 23, 24, 25 och 26. De har varsitt gevär av kaliber 6,5. De bär läder. Bänken i

öster är en Auto-chef, det vill säga en automatisk matlagningsmaskin. Den har över 250 olika rätter tillgängliga. Rätterna visas i de 25 bildskärmarna. Under varje bildskärm finns en vridknapp med 10 lägen. Varje läge är en rätt (ett unikt tillfälle för SL att visa sina kunskaper i matlagning!). För att sedan få fram sin rätt trycker man på en liten röd knapp vid sidan av bildskärmen.

Dörrarna till korridor nr 10 och rum 12 kräver ett ID-kort typ II eller högre för att öppnas.

9 a-j. Personliga sovrum

3 x 2 rutor

Rummen är svagt upplysta. Samtliga innehåller två sängar och ett bord med två fåtöljer. I ett hörn står två skåp.

Skåpen är låsta. De innehåller kläder, fotografier och dylika ting

10. Korridor

En 200 meter lång korridor

Korridoren sluttar svagt nedåt. Efter ca 100 meter blir koriddoren plötsligt glödhet. Era kläder börjar ryka och det känns obehagligt varmt om fötterna. Längre bort ser ni en dörr och ett metalltorn i taket. Det finns också två små metallrör i taket.

Spelarna har vandrat in i en värmefälla. Om spelarna omedelbart vänder tillbaka tar de bara 1T6 i skada. Annars tar de 3T6 per SR som de uppehåller sig här. Tornet är ett vapentorn som är något skadat och därför endast träffar med 35% chans. Se grundreglerna om hur vapentorn fungerar. TV-kamerorna fungerar också och sköts av Lil i rum nr 15.

11. Reaktorrum

2 x 3 rutor

Ni befinner er i ett väl upplyst rum. Det är nästan helt fyllt av en liggande cylinder. Framför den finns en metallpanel. Rummet innehåller annars bara ett metallskåp vid den västra väggen. I taket finns det två små metallrör.

Strålningen i rummet ger 5 SP/timme. Skåpet innehåller en strålningsmätare (en så kallad intensiometer) och 6 st läkedrog 3. TV-kamerorna fungerar.

12. Biologiskt och Kemiskt laboratorium

8 x 5 rutor

När dörren glider upp ser ni in i ett stort rum som verkar helt förstört. Krossade bänkar, bord, skåp och förvridna metalldelar och glassplitter täcker golvet. Södra delen av rummet är halvmörkt. Det sitter 6 metallrör i taket. En svag doft av bittermandel ligger i luften, som är svår att andas.

Allt i rummet är förstört. De som rör någonting i rummet löper 5% risk att smittas av en dödlig sjukdom som påminner om pesten. Den bryter ut inom 1T4+1 dagar. TV-kamerorna är trasiga.

13. Huvuddatorcentral

3 x 6 rutor

När dörren glider upp ser ni en svart metallvarelse med ett pistolliknande föremål riktat emot er. Bakom den skymtar ni en bred metallbänk, ca 1 x 1 x 0,5 meter. Ett virrvarr av rep går in i metallbänken. Det ser ut som några dörrar på den norra väggen.

Roboten är en säkerhetsrobot enligt grundreglerna. Just i detta ögonblick hänger allt på spelarna. Om de angriper försvarar den sig, men om de uppträder fredligt bjuder huvuddatorn in rollpersonerna. Datorn säjer att den kan hjälpa dem. Datorn vill att alla lämnar bunkern och att spelarna förstör dråparträdet och dess Lil. I gengäld kan den hjälpa till så gott det går. På den vänstra väggen finns det TV-skärmar som visar rum 10, 11, 15, 16, 22 och 23. I taket finns ett vapentorn med två stycken Infragevär (tornet styrs av datorn).

Datorn förstörs bara vid en träff från ett energivapen.

De tre dörrarna på norra sidan är olåsta och går att skjuta åt sidan utan ansträngning.

14 a, b, c. Kontorsutrymmen

1 x 2 rutor

> *Det här lilla rummet innehåller bara en stol och ett bord. På bordet ligger några okända saker. Väggarna pryds av någon slags konst.*

På bordet i rum 14a ligger en minidator – "Clive 7e", samt en komlänk. I rum 14b finns det tre tomma Mmokuber. På bordet i rum 14c ligger det en komlänk och en kortlek.

15. Kontrollrum

3 x 7 rutor

> *Rummet är mycket svagt upplyst. Det enda ljus som finns kommer från de små bås som ligger längs väggarna i norr, öster och söder. I de bås ni kan se skymtar en lysande glasskiva med en stol framför. Det verkar inte finnas någon här.*

I båsen längst åt öster på de norra och södra väggarna finns Lil nr 27, 28 och 29. De har varsitt kortsvärd.

Glasskivorna är bildskärmar som visar rum 22 och nr 10.

16. Verkstad

8 x 4 rutor

> *Dörren går upp och ni ser ryggen på två människor. De står böjda över ett bord mitt i rummet. På bordet ligger ett avlångt metallföremål. Ett högt surrande fyller rummet. Ni ser fyra dörrar i den västra väggen och det står ett öppet skåp vid den södra väggen. Det sitter ett metallrör i taket.*
>
> *De två männen verkar inte ha sett er.*

Här finns Lil 30 och 31. De bär varsin revolver kaliber .38 med 1 magasin var. De bär läder.

De arbetar med en eldkastare. Om de angrips är chansen 25% att vapnet fungerar. Det har 50% chans att träffa och gör 6T6 i skada. Räckvidden är 10 meter. Eldkastaren har bränsle för 3 avfyrningar.

På bordet ligger några vanliga verktyg, bl a en elsvarv, 3 elborrar, 2 lödkolvar och några skruvmejslar. Skåpet är tomt. TV-kameran fungerar.

17 a, b, c och d. Förrådsrum

2 x 2 rutor

> *Det lilla rummet innehåller 10 skåp som står längs väggarna. Skåpen är öppna. I övrigt ser rummet tomt ut.*

Skåpen innehåller förråd till verkstaden. Skåpen i rum 17a innehåller formgjutna metallstycken och pansarplast. De i rum 17b innehåller diverse elektroniska attiraljer, som kretskort, chips och motstånd. Rum 17c innehåller stänger av olika metall, bl a guld för 2000 Kr, Silver för 300 Kr och Platina för 12000 Kr. Skåpen i rum 17d innehåller ritningar till över 1000 olika maskiner och verktyg. Dessa är värda 30000 Kr för fon Rijn, men de väger ca 150 BEP, så spelarna lär inte få med sig allt!

18, 19, 20 och 21. Vapenförråd

2 x 2 rutor

> *Rummen tycks helt tomma.*

Att öppna dörren kräver ett ID-kort av typ II. De innehöll de vapen som Lil nu använder. Rummen är helt tomma.

22. Huvudlaboratorium

14 x 12 rutor

> *Rummet ni träder in i är det största hittills. Nästan hela rummet är en stor bassäng med mycket mörkt vatten. Mitt i bassängen finns en plattform av grå sten. På plattformen finns något som liknar ett gågrönt träd med 5*

långa, gråbruna tentakelliknande grenar. "Trädet" är ca 3 meter högt och 3 meter tjockt. "Grenarna" rör sig sakta fram och tillbaka.

I väst och öst finns nedrasade brofästen som uppenbarligen lett ut till plattformen. Större delen av rummet är halvmörkt, men ni tycker er se skepnader som rör sig i dunklet.

I norr finns en dubbeldörr, och i taket ser ni några metallrör. Ni känner en svag doft av grönsaker i hela rummet.

"Trädet" är naturligtvis Dråparträdet. Det anfaller alla som kommer inom 6 meters avstånd. De 5 tentaklerna träffar med 35% chans och gör 1T10 i skada. Dessutom är tentaklerna täckta av ett paralyserande gift med STY 12.

Om det lyckas gripa någon med tentaklerna förs offret mot munnen på ovansidan. Bettet har 75% chans att träffa (men offret måste först föras till munnen) och gör 3T6 i skada.

Dråparträdet har 50 KP och stammen absorberar 3 SP.

Det som rör sig i dunklet är Lil nr 32, 33, 34 och 35. Sl måste bedöma om de överraskas av rollpersonerna eller inte. Ifall situationen är sådan att de överraskas, befinner de sig bakom dråparträdet och spelarna kan alltså ge sig på dråparträdet först.

Samtliga Lil är beväpnade med Kortsvärd. Lil nr 33 bär på sig ett ID-kort typ II.

23. Korskorridor

Korridoren har dörrar i nord, syd, väst och öst. I taket sitter ett metallrör och luften känns unken. Det luktar lite som av nyslaget hö.

Korridoren har en elfälla mitt i korsningen. Alla som passerar tar 1T8 i skada. Rustningar absorberar ingenting. Dörrarna kräver ett ID-kort typ II eller högre för att öppnas. TV-kamerorna fungerar.

24 och 25. Kemiska förråd

5 x 3 rutor

Rummet är mycket kallt. Väggarna är helt kala och det hänger en stark hödoft i luften. Från taket hänger ett nät som innehåller ett tjugotal avlånga föremål. De är ca 2 meter långa och formen påminner om stora frökapslar som finns i träd.

Kapslarna är omogna Lil. Det finns ca 30 st. Det enda sättet de kan förstöras på är genom att sätta eld på dem.

26, 27, 28, 29 och 30. Radiaklaboratorium

Dörren glider upp med ett långt, skärande ljud. Innanför är det mörkt och ni märker att ni har svårt för att andas här. Det verkar ha varit en serie rum här tidigare men väggarna har rasat nästan helt. Nu är det som ett enda stort rum. I nordväst och sydöst har taket rasat ned och golvet är helt täckt av bråte. Hela rummet verkar lysa svagt grönt.

Strålningen i rummet ger 30 SP/timme. Gömda i bråten finns 9 skelett och ett antal fynd. Slå "Finna dolda ting" för varje spelare per halvtimme de uppehåller sig härinne. Om kastet lyckas slår SL 1T10 på tabellen nedan för att bestämma vad rollpersonen hittar.

1T10	Fynd
1	2 Skelett.
2	Roman "Nivå 7". Skönlitteratur om efter katastrofen.
3	Luftkudde. Osynlig kudde. Väldigt mjuk och skön.
4	4 Skelett.
5	5 st Läkedrog 3 i en liten ask.
6	1 Skelett.
7	Galaklänning av kraftfält. Energipaket i metallbältet.
8	5 Energipaket A i en låda.
9	4 st Regen 1 i en metallburk.
10	3 Skelett.

ÅTERFÄRDEN

Nu är äventyret egentligen avslutat. Vid återfärden till

Mos Mosel använder sig SL av reglerna som tidigare angetts. Det samma gäller för färden mellan Mos Mosel och Hindenburg.

BELÖNINGEN

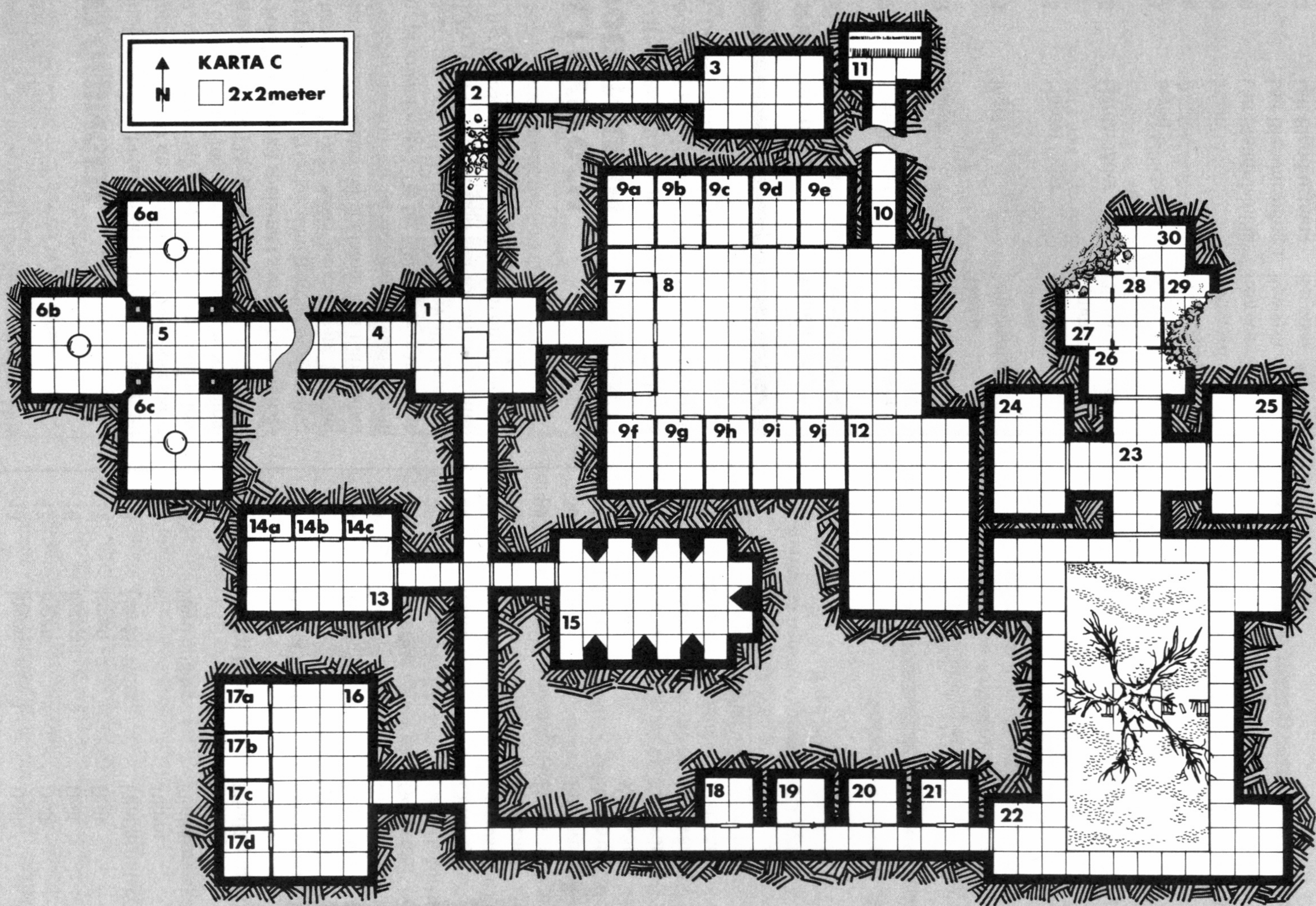
Nicholas fon Rijn betalar den avtalade summan till rollpersonerna när de återkommit. Han köper gärna fynd, om spelarna vill sälja dessa, men betalar inte mer än 1000 Kr för någonting. Undantaget är ritningarna från rum 17c i Biobunkern.

Fon Rijn tar emot spelarna i samma rum som de fick uppdraget. Han tackar dem hjärtligt och berättar att han tänker ta över Wolfs handel själv. Därefter ställer han ett förslag till spelarna. Fon Rijn undrar om rollpersonerna vill ha anställning hos honom som "problemlösare". De får 500 Kr per månad och person i lön, och de får behålla 75% av alla fynd och värdeföremål de finner. Han står för all utrustning. Han har faktiskt ett uppdrag till åt dem om de accepterar...

LIL I BYN OCH BIOBUNKERN

Alla Lil har värdet 9 i alla grundegenskaper. De har 18 KP, och deras grundchans att träffa med alla vapen är 15%. De bär normalt inga sköldar.

Lil nr	Rustning	Vapen
1	Härdat läder	Flintlåsmusköt 10mm
2	Härdat läder	Flintlåsmusköt 10mm
3	Ingen	Flintlåspistol 15mm
4	Ingen	Flintlåspistol 15mm
5	Härdat läder	Flintlåsmusköt 15mm
6	Härdat läder	Flintlåsmusköt 15mm
7	Ingen	Dolk
8	Ingen	Kortsvärd
9	Ingen	Kortsvärd
10	Lätt Blandrustning	Revolver .45
11	Lätt Blandrustning	Revolver .45
12	Lätt Blandrustning	Revolver .45
13	Ingen	Dolk
14	Ingen	Dolk
15	Ingen	Dolk
16	Ingen	Dolk
17	Ingen	Dolk
18	Härdat läder	Flintlåsmusköt 10mm
19	Härdat läder	Flintlåsmusköt 10mm
20	Härdat läder	Flintlåsmusköt 10mm
21	Härdat läder	Flintlåsmusköt 10mm
22	Läder	Gevär 6.5
23	Läder	Gevär 6.5
24	Läder	Gevär 6.5
25	Läder	Gevär 6.5
26	Läder	Gevär 6.5
27	Läder	Kortsvärd
28	Läder	Kortsvärd
29	Läder	Kortsvärd
30	Läder	Revolver .38
31	Läder	Revolver .38
32	Läder	Kortsvärd
33	Läder	Kortsvärd
34	Läder	Kortsvärd
35	Läder	Kortsvärd


KARTA C
N
2x2meter
1
2
3
4
5
6a
6b
6c
7
8
9a
9b
9c
9d
9e
9f
9g
9h
9i
9j
10
11
12
13
14a
14b
14c
15
16
17a
17b
17c
17d
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30


ÄVENTYRSSPEL